

# 西方数码诗学六十年<sup>\*</sup>

黄 鸣 奋

学科流派

**提 要** | 西方数码诗学在 20 世纪 50 年代问世后就随着艺术实践的演变、现实观念的更新与学科交叉的渗透而发展。它不仅已取得令人瞩目的研究成果,而且形成了诸多范畴,包括“交互形式的诗学”、“超文本诗学”、“全息诗学”、“技术诗学”、“机器人诗学”、“数码音频编辑诗学”、“扩展领域的诗学”、“新媒体诗学”、“航行诗学”、“重组诗学”、“沉浸诗学”、“交互性诗学”、“增强空间的诗学”、“赛伯空间诗学”、“仿真诗学”、“系统诗学”、“细菌诗学”、“变幻诗学”、“赛伯诗学”等等。它的历史经验证明,要想在诗学领域实现理论创新,必须批判地继承传统艺术理论,正视艺术与技术的矛盾,拓宽理论视野,丰富数码素养。

**关键词** | 数码艺术 诗学 新媒体 西方国家

**中图分类号** | I0-05

**作者信息** | 男,1952 年生,厦门大学人文学院中文系教授、博士生导师,361005。

诗学在狭义上专指诗歌原理研究,在广义上泛指艺术理论著作。就其主要来源而言,自下而上的是艺术创作实践经验的总结,自上而下的是抽象哲学理念的延伸或具体化,横向借鉴的是相关社会科学与自然科学理论。诗学形态随着社会历史条件的变化而变化,深受历次信息革命的影响。数码诗学是以计算机为龙头的第五次信息革命的产物,同时打上了后现代语境的烙印——没有公认的统一体系,只有众声喧哗。尽管如此,我们可以从中观察到三条相对清晰的发展线索,即伴随着艺术实践演变,追随现实观念变迁,汲取相关学科成果。

## 一、数码诗学与艺术实践演变

关于数码诗学的由来,丹麦奥尔堡大学

奎瓦特鲁普认为,当代数码艺术所受的影响主要来自两个方面:一是由杜尚“现成物”所代表的 20 世纪的前卫运动,二是计算机作为数码艺术媒体的特殊潜能(即映射与交互)。这两种趋势的创造性混合由数码艺术诗学表现出来。从我们当前的位置回顾,那些前卫艺术家仿佛在寻找一种尚不存在的艺术媒体。他们在数码媒体问世之前就发明了数码美学。从亚里士多德到古典时期的前现代艺术理论将表达生活天赐秘密当成艺术的基本目标。自文艺复兴以来,将艺术当成基于普遍人性之美的共享体验(而非秘密生活)的新观念开始增长。时至 20 世纪初,这种人类中心主义的范式又受到挑战。艺术不再以普遍神性或普遍人性为参照系,而是一种自我

<sup>\*</sup> 本文所属基金项目为国家社会科学基金 2009 年度艺术规划重点项目(编号为 09AA001)。

参照的系统。如果我们反观一下 20 世纪,将历史作为一种进化过程,不难看到计算机已经变成了前卫艺术家潜在的数码诗学的表达。因此,它已经成为实现数码诗学的媒体。在数码领域,艺术与设计都必须反映一个现实,即在某种程度上物质已经为数码所取代、机械工具已经为计算机取代。在这样的背景下,数码诗学具备如下特点:将数码符号当成艺术与设计的原材料,以作为信源映射的艺术取代作为实体存在的艺术,以交互取代阐释。<sup>①</sup>

数码诗学发端于德国哲学家本斯关于文学领域人机关系的思考。有三位学者对本斯产生了显著影响:一位是著名哲学家维特根斯坦。他自认为所持的观点与待人接物的态度更近于艺术家而非科学家,其思想为美国观念艺术家科苏斯、作曲家赖克等人所认同。另一位是曾任美国数学学会主席、美国科学促进协会主席的伯克霍夫。他在 1933 年发表了《美学测量》一书,从数学的角度提出了一种美学理论(以公式表述),并广泛涉猎了世界各国的音乐、美术和诗歌。还有一位是美国数学家和电气工程专家香农。他创立了信息论,启发人们从信息而非载体的角度认识艺术本质,并促进了“信息艺术”的问世。在德国,是本斯率先将维特根斯坦的思想引入美学领域。他认为数学意识和语言意识有共同的起源,在思维模式中形成互补。在学术上,本斯力求以统一的视角去看待科学、艺术与哲学,用所谓“存在理性主义”(existential rationalism)去破除自然科学与人文科学之间的藩篱。正如克拉默所指出的,本斯不是对作为实用工程视角的香农理论感兴趣,而是将它当成哲学工具,以之彻底改造美学与诗学。他将符号学和技术信息理论相结合,是一种将人文科学和艺术评论来个底朝天的计策。<sup>②</sup>早在 1934 年出版的处女作《空间与自我》中,本斯借鉴伯克霍夫的做法,将哲学与数学、符号学、美学结合起来,试图建立信息美学。<sup>③</sup>1949 年,他发表了《艺术

中的数学》,探索艺术史上以数学为基础的形式原则,从艺术作品的度量与节奏中看到了数学的精神。<sup>④</sup>1950 年,他在《文学形而上学:技术世界中的作者》一书中从本体论角度阐述了人机合成问题。<sup>⑤</sup>这些成果标志着数码诗学的诞生。1960 年,他又发表了《编程之美:一般文本理论与文本美学》,阐述了有关随机文本的观念。<sup>⑥</sup>本斯致力于促进理想主义主体性到理性主义和艺术的客体性、美的编程的转变,从神秘创造到随机创新的转变。他不满足于只是进行理论思考,而是和安德施、施米特等作家建立了密切联系,并关注视觉艺术中的立方主义和达达主义。在本斯的周围聚集了一批审美计算和数码艺术爱好者,他所在的斯图加特大学成为当时相关研究的桥头堡。

如果要上溯数码诗学的历史渊源的话,那么不能不关注数码艺术的特点。机器毕竟与人不同,至今为止还无法像人那样思考。为了让机器能够从事创作,必须寻找某种特殊的方法。倘若说人类创作推崇“胸有成竹”,讲究计划性,那么,机器创作则追求“随

① Lars Qvortrup, Digital Poetics: The Poetical Potentials of Projection and Interaction, *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003, pp. 239 ~ 261.

② Florian Cramer, Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination, 2005, <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh/wordsmadefleshpdf> (2009/8/2).

③ Bense, Max: *Raum und Ich, Eine Philosophie über den Raum*, Berlin: Luken & Luken, 1934.

④ Bense, Max: *Die Mathematik in der Kunst*, Hamburg: Verlag Claassen & Goverts, 1949.

⑤ Bense, Max: *Literaturmetaphysik: der Schriftsteller in der technischen Welt*, Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1950.

⑥ Bense, Max: *Programmierung des Schönen. Allgemeine Texttheorie und Textästhetik. aesthetica IV*. Baden-Baden, Krefeld: Agis-Verlag, 1960, 55.

机生发”、穷尽搜索。就此而言,古人基于排列组合的创作方法为之准备了必要条件。根据克拉默考订,公元4世纪时古罗马诗人波费琉斯《卡门25》(*Carmen XXV*)中已经有了排列组合文本。所有印在第一、四栏的词语,还有所有印在第二、三栏的词语构成了两套可以任意互换的符号。第五栏的词语是固定的。不论单词如何洗牌,这首诗都能维持每行6个词,总共有16.2亿种可能的组合。<sup>①</sup>另外,美国加州大学戴维斯分校的卡恩(Douglas Kahn)认为,计算机文学扩展了长期存在的形式文学、词语与语言游戏、修辞性炫耀与实验诗学的传统。反过来,我们可以在莱布尼兹的《论组合艺术》(*De arte combinatoria*)中发现计算机与这类文学的共同祖先,即当时修辞学家和数学家的共同兴趣。组合技巧也在音乐文化中长期被应用。18世纪意大利理论家加莱亚齐(Francesco Galeazzi)就曾告诉那些缺乏创新精神的学生:八度音阶、半休止符与颤音的结合可以产生天文数字的曲调。<sup>②</sup>

从目前已知的情况看,当代电脑文学的最早实验是卢茨(Theo Lutz)在1959年进行的。他将卡夫卡的小说《城堡》的标题与主词输入数据库,加以编程,使之重组为由语法规则加以粘合的短语,这就是名为“随机文本”(Stochastische Texte)的文本生成器。这种做法无疑是前人所谓“组合艺术”的发展。20世纪60~70年代颇为活跃的法国文学群体乌力波(OULIPO)延续了这些做法。与此同时,来自人工智能领域的故事自动生成软件、伴随数据管理系统研制发展起来的超文本写作丰富了数码诗学的内涵。在精神上,与数码诗学彼此应和的有意大利学者伊科“开放作品的诗学”<sup>③</sup>等。

进入20世纪80年代之后,由于个人计算机逐渐普及,数码艺术迅速崛起,数码诗学出现了异彩纷呈的局面。美国戏剧专家劳雷尔将亚里士多德的诗学理论应用于交互性幻想系统的设计,开创了交互诗学。她很早就

关注技术与艺术的关系。早在1982年,她就写出了《交互形式的诗学》一文。<sup>④</sup>她是世界上第一个关于交互叙事的博士学位获得者,论文题为《基于计算机的幻想系统设计初探》。<sup>⑤</sup>代表作就是以博士学位论文为基础修改而成的《作为戏剧的计算机》一书。她在这部著作中努力推动交互性叙事与戏剧相结合,使之成为计算机化的交互性戏剧。<sup>⑥</sup>自20世纪80年代以来,美国布朗大学兰道等人倡导超文本诗学,产生了广泛影响。他们与后结构主义者相互呼应,提出了链接修辞、内外互文性、根茎结构与游牧思考、非相续多元逻辑、多文体拼贴、作为文本作用者的读者等观念。此外,巴西/美国艺术家卡茨在20世纪80年代提出了“全息诗学”的主张,并以自己应用数码全息术的作品作为注脚。<sup>⑦</sup>

20世纪90年代是数码游戏发展成为朝阳产业、万维网以互联网为依托而大行其道的时代。以此为背景,美国麻省理工学院的默里将交互诗学发展为比较系统的赛伯戏剧

① Florian Cramer, *Combinatory Poetry and Literature in the Internet*, 2000, [http://www.dvara.net/HK/combinatory\\_poetry.pdf](http://www.dvara.net/HK/combinatory_poetry.pdf) (2009/8/4)。

② Douglas Kahn, *Between a Bach and a Baud Place: Productive Constraint in Early Computer Arts*, in Oliver Grau (ed.), *Media Art Histories*, Cambridge, MA: MIT Press, 2007, pp. 423~452。

③ Umberto Eco, *The Poetics of the Open Work*, in Christoph Cox and Daniel Warner (eds.), *Audio Culture: Readings in Modern Music*, New York: Continuum, 2007, pp. 167~186。

④ Brenda Laurel, *The Poetics of Interactive Form*, Atari Research Memo #17, 1982。

⑤ Brenda Laurel, *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*, Ph. D. Dissertation, The Ohio State University, 1986。

⑥ Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, MA: Addison-Wesley, 1991。

⑦ Eduardo Kac, *Key Concepts of Holopoetry*, in *Experimental-Visual-Concrete: Avant-Garde Poetry Since the 1960s*, Amsterdam; Atlanta: Rodopi, 1996, pp. 247~257。

理论。经过卡耐基·梅隆大学的贝茨、马蒂斯等人的努力,在戏剧领域形成了基于亚里士多德诗学但增添了玩家交互性的内容的理论模式。适应数字化、网络化生存的需要,英国新媒体艺术家阿斯科特自创“技术诗学”(technoetics),以表明艺术、科技和意识的统一。这种技术诗学是与心理机器人(psiborg)相适应的。心理机器人亦即心理扩展的有机体,他是人,但有大大增强的心理知觉力。他们具备双重意识,提供同时通往两个明显不同的体验领域的存在状态:精神空间与赛伯空间、物质世界与虚拟世界、在艺术作品中与艺术作品外。<sup>①</sup>

进入21世纪之后,数码诗学欣欣向荣,出现了许多相对新颖的范畴,如加拿大不列颠哥伦比亚大学文德所主张的“机器人诗学”等。<sup>②</sup>它们当中有些来自创作实践的具体化,如英国苏塞克斯大学的斯皮内利所探讨的“数码音频编辑诗学”;<sup>③</sup>有些来自艺术范围的扩大化,如美国韦恩州立大学沃滕倡导的“扩展领域的诗学”。<sup>④</sup>诸网融合的趋势、艺术信息跨平台流动的需求都拓展了理论家的视野,“新媒体诗学”应运而生。伦敦诗人凯利将它定位于诗歌写作,从数码时代语言物质性的特点(代码)阐述其要义;<sup>⑤</sup>爱荷华大学的莫里斯则从后人的角度展开论述,企图通过让新媒体诗歌加入超文本叙事、交互性小说、计算机游戏、跨媒体艺术等构成的数码艺术之列的方式,扩展对计算机作为表现媒体的理解的作用。<sup>⑥</sup>陆续出版的相关论著有《数码故事:通信诗学》<sup>⑦</sup>、格莱齐尔的《数码诗学:电子诗歌的制作》<sup>⑧</sup>、斯特凡的《时尚噪声:论数码诗学》<sup>⑨</sup>、奥卡的《联系和调解:古巴艺术中的数码诗学》<sup>⑩</sup>、阿梅里卡的《元/数据:数码诗学》<sup>⑪</sup>等等。

## 二、数码诗学与现实观念变迁

诗学观念多样化的重要原因是现实观念

的多样化。美国学者拉什在谈到本杰明的《机械复制时代的艺术作品》的现实意义时指出:运用数码技术的艺术家如今能够引进新的“生产”(而不是“复制”)的新形式。例如,“虚拟现实”(数码技术最神秘的产物之一)如今不只是将数据翻译为模拟现实的实

① Roy Ascott, *Technoetic Aesthetics: 100 Terms and Definitions for the Post-Biological Era* (1996), in *Telematic Embrace, Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness* by Roy Ascott, Los Angeles, London: University of California Press 2003, p. 381 p. 377 p. 380.

② William Winder, *Robotic Poetics*, in *A Companion to Digital Humanities*, Malden, MA: Blackwell Pub., 2004 pp. 448 ~ 468.

③ Martin Spinelli, *Electric Line: The Poetics of Digital Audio Editing*, in *New Media Poetics: Contexts, Technotexts and Theories*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006 pp. 99 ~ 122.

④ Barrett Watten, *Poetics in the Expanded Field: Textual, Visual, Digital...*, in *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006 pp. 335 ~ 370.

⑤ John Cayley, *Time Code Language: New Media Poetics and Programmed Signification*, in *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006 pp. 307 ~ 334.

⑥ Adalaide Morris, *New Media Poetics: As We May Think/How to Write*, in *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006 pp. 1 ~ 46.

⑦ Maia Engeli, *Digital Stories: the Poetics of Communication*, Basel, Boston, Berlin: Birkhauser, 2000.

⑧ Loss Pequeño Glazier, *Digital Poetics: the Making of E-poetries*, Tuscaloosa, Ala.: The University of Alabama Press, 2001.

⑨ Brian Kim Stefans, *Fashionable Noise: On Digital Poetics*, Berkeley, Calif.: Atelos, 2003.

⑩ Dannys Montes de Oca, *Contactos y mediaciones: poetics de lo digital en el arte cubano*, Regina: Dunlop Art Gallery, 2006.

⑪ Mark Amerika, *Meta/data: A Digital Poetics*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.

物尺寸的图像。它是它自身的现实。<sup>①</sup> 法国比利奥认为,我们正进入并非只有一个现实、而是有两个现实(事实的与虚拟的)的世界。没有仿真,只有替代。<sup>②</sup>

在这样的背景下,人们在虚拟现实开发中所应用的沉浸性、交互性与想象性观念,成为建立数码诗学的参照系。

数码诗学的沉浸性取向发端于超文本叙事中的航行理念。曼诺维奇在《可航行的空间》一文中基于对计算机空间的认识,提出“航行诗学”(the poetics of navigation),<sup>③</sup>后又在《新媒体的语言》一书中对此加以阐述。<sup>④</sup> 纽约当代艺术新博物馆的策展人格林在写《互联网艺术》一书时,也将“导航”作为要旨。她认为:当代网络门户提供了范围广阔的资源与服务,从电子邮件、搜索引擎到电子商务、竞赛与推销。《互联网艺术》一书更像万维网早年的门户——赛伯组织中以链接及语境信息为特色的最初实验,有主题安排(如教育、旅行或鸟类等)。它们是由那些认识到互联网可能需要某些路标的有经验的用户编纂的,他们充当向导,引导其他人进行独立的航行,进入这巨大而又变化多端的宇宙。<sup>⑤</sup> 近年来,电脑游戏与虚拟现实的发展推动了有关沉浸的研究。游戏专家亚当斯将沉浸区分为以下三类:一是战术性沉浸,重在技能,玩家在成功操作时可以体验到;二是战略性沉浸,重在智力,棋手作出正确选择时可以体验到;三是叙事性沉浸,玩家沉浸于故事时可以体验到,亦见于读书、看电影等场合。<sup>⑥</sup> 布罗克与霍洛派宁区分出感觉—肌肉运动沉浸、认知沉浸、情感沉浸、空间沉浸、心理沉浸。感觉—肌肉运动沉浸、认知沉浸、情感沉浸与亚当斯的分法相当;空间沉浸是指玩家感到仿真世界在知觉上可信时体验到的;心理沉浸是玩家在将游戏与现实生活混为一谈时体验到的。<sup>⑦</sup>

数码诗学的交互性取向发端于视频艺术理论,白南准等人在20世纪60年代所做的实验开其先河。在模拟媒体向数码媒体转变

的过程中,交互性精神得以发扬光大。美国加州大学洛杉矶分校的希曼在1995年提出“重组诗学”(recombinant poetics),其后撰写《重组诗学:数码视频在虚拟空间中的涌现探索》一文予以阐述。他所说的重组诗学立足于媒体要素在通过交互性生成涌现中的意义过程中的组合、重新组合,着重探索动态作者化环境中观者/用户(viewer/user, user)所进行的背景化、去背景化与重新背景化。希曼认为:在生成性虚拟环境中数码视频的探索为基于计算机的媒体提供了一系列令人激动的新潜能。<sup>⑧</sup> 卡耐基·梅隆大学的卡瓦利耶认为:我们今天可以将交互性作为一种要素加入到亚里士多德的诗学中。他指出:在

① Michael Rush, *New Media in Late 20th Century Art*, New York, N. Y.: Thames and Hudson, 1999, pp. 168 ~ 169.

② Paul Virilio, Interviewing Paul Virilio Courtesy of the AjoBlanco Magazine-February of 1999, <http://www.16beavergroup.org/mtarchive/archives/001117.php> (2008/3/4).

③ Lev Manovich, *Navigable Space*, 1998, [http://www.manovich.net/docs/navigable\\_space.doc](http://www.manovich.net/docs/navigable_space.doc) (2009/7/13).

④ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press, 2001, p. 259.

⑤ Rachel Greene, *Internet Art*, London and New York: Thames & Hudson (World of Art), 2004, p. 7.

⑥ Ernest Adams, *Postmodernism and the Three Types of Immersion*, [http://www.gamasutra.com/features/20040709/ad.%20ams\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20040709/ad.%20ams_01.shtml) (2006/7/15).

⑦ Staffan Björk, Jussi Holopainen, *Patterns In Game Design*, Boston, USA: Charles River Media, 2004, p. 423.

⑧ Bill Seaman, *Recombinant Poetics: Emergent Explorations of Digital Video in Virtual Space*, in Martin Rieser and Andrea Zapp (eds.), *New Screen Media: Cinema/art/narrative*, London: BFI Pub., 2002, pp. 237 ~ 255.

运用新的多媒体仿真时,故事变成了“我的”故事,亦即人机交互将我带入现实的描绘中。他以所在学校制作的两张有关冲突解决的光盘为例证,说明仿真所能起的作用。做得好的话,仿真可以成为一种戏剧,其生产者可以加入戏剧家之列。<sup>①</sup>

数码诗学的想象性取向发端于20世纪80年代末交互性幻想系统的研究,在美国学者瑞安等人的虚拟叙事理论中得到论证。根据瑞安的看法,“把‘虚拟’概念引入叙事研究,与其说是从计算机领域‘借用’一个观念,不如说是激活一种使当代文化的许多领域充满活力的思维方式。虚拟是当今时代精神的主题,用布莱恩·迈克海尔的话来说,是支配力量……然而,虚拟不仅仅是‘真实’的对立面。按照这种哲学意味,虚拟之物不是剔除真实之后的剩余,而是可能发展为实际存在事物的潜力”。<sup>②</sup>

瑞安试图在虚拟叙事的框架下整合数码诗学的沉浸性取向和交互性取向。她对数码诗学的研究基于下述认识:“虚拟现实是一种由计算机生成的沉浸性、交互性的体验”。瑞安分别阐述了沉浸诗学、交互性诗学的理念,并从“作为世界的文本”与“作为游戏的文本”的对立中考察了从沉浸性到交互性的演变。她还界定了外围交互性、影响叙事话语和故事陈述的交互性、在部分前定的故事中创造变化的交互性、实时故事生成交互性。瑞安意识到沉浸性与交互性之间的矛盾,认为问题不是超文本的读者在事情被证明对特定人物来说是更好或更糟时能否发展出一种导致悲喜的情感反应,而是交互性机制能否适用于增强情感参与。在展望未来时,她指出:超文本若放弃传统的小说模式,将有可能探索多种新形式,其中包括计算机游戏的杂化形式、观念艺术形式。<sup>③</sup>

作为数码诗学基础的数码现实经历了由虚拟现实、增强现实到混合现实的发展。虚拟现实试图将用户引导到有别于生活现实的仿真环境,以之全面包围他们的感受器,造成

远胜于传统艺术的身临其境的感受;增强现实试图通过计算机数据显示为用户建立动态参考系,丰富用户对生活现实的感受;混合现实试图在生活现实与仿真系统之间建立相对平衡、可灵活转换的机制,让用户居于数码现实而不自觉。目前,沉浸性从总体上是朝混合现实发展的。由于有了这些发展,某些学者超出了虚拟现实的眼界,试图拓宽数码诗学的基础。“增强空间诗学”、“混合现实边界诗学”和“赛伯空间诗学”正是上述努力的体现。

曼诺维奇倡导“增强空间的诗学”。他认为,电子增强空间的设计可以作为建筑问题来探索。换言之,建筑师和艺术家可以采取逻辑上的下一步,将电子数据流“不可见”的空间看成是有结构的政治学和诗学的物质,而非虚空。<sup>④</sup>建设增强空间的诗学的基本思路有三点:一是将增强空间的设计当成建筑问题来思考;二是将动态背景数据层对物理空间的覆盖当成体现不同空间之结合的一般美学范式的个案;三是追踪20世纪视觉艺术从置于墙上的二维物体到覆盖整个画廊空间的三维图像,从创造让观众看的对象到将

① Robert Cavalier, *The Poetics of Simulation: An Analysis of Programs in Ethics and Conflict Resolution*, in Steve Cohen, et al. (eds.), *Virtual Decisions: Digital Simulations for Teaching Reasoning in the Social Sciences and Humanities*, Mahwah, N. J.: L. Erlbaum Associates, 2006, pp. 115 ~ 136.

② 瑞安(即莱恩):《电脑时代的叙事学:计算机、隐喻和叙事》,马海良译,赫尔曼主编:《新叙事学》,北京大学出版社2002年,第63页。

③ Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 12, pp. 211 ~ 212, pp. 265 ~ 267.

④ Lev Manovich, *The Poetics of Augmented Space*, 2002, updated 2005, [http://www.manovich.net/DOCS/Augmented\\_2005.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Augmented_2005.doc) (2009/7/14).

观众置于充满动态背景数据的对象内部的演变。<sup>①</sup>

诺曼主张建立“混合现实边界诗学”。他认为,如何将日常环境的现实混合于为高度专门化的目的而建构的人造的观念的或物理的现实,如何说明它们各自的边界及交叠,这对包括艺术家在内的很多人是一个关键问题。混合现实的艺术要求精巧地安排和操控被紧密结合成艺术作品的不同现实的代码与修辞。<sup>②</sup>

加拿大学者唐斯关注“赛伯空间诗学”。他认为自己所倡导的交互性现实主义是研究新媒体的一种途径。它强调计算机在社会现实建构中的重要性,致力于探索相关隐喻在社会现实建构中所起的作用。作者因此将赛伯空间诗学定义为组织、影响与限制我们在新的通信环境中的思维的隐喻与呈现的集合。<sup>③</sup>为了说明交互性现实主义的要旨,唐斯援引建构主义作为其理论来源。他指出:形而上学现实主义认为世界由具备多种属性的对象组成,这些对象处于多种独立于人的理解之外的关系中。相比之下,建构主义将知识与现实的关系视为一种对于环境的适应。唐斯所主张的建构主义有两个特点:一是以具体化为出发点,将与身体相关的个人体验当成认知范畴与语言学范畴的基础;二是强调社会交流的重要性(因此可以称为“社会建构主义”)。与此同时,交互性现实主义强调隐喻作为基本工具在建构社会现实中所起的作用。隐喻是将一种按常规属于其他事物的名字或描述运用于某种对象,因为二者之间存在相似之处。交互性现实主义将隐喻当成知识之条件来探索,认为隐喻不只是语言学的,它们密切联系于和体验、呈现相关的物质条件。技术正是这样一种物质条件。根据唐斯的界定,赛伯空间诗学有三大主题,即媒体生态学的变革观、虚拟性与“比特共和国”(Bit Republic)的关系、人们栖居于赛伯空间时所占据的位置的特性。

### 三、数码诗学与相关学科借鉴

在60年的发展历程中,数码诗学和诸多相关学科彼此渗透、相互交融。这些学科既包括社会学、传播学、心理学、人类学等人文社会科学分支,也包括属于自然科学的数学、物理学、生物学和计算科学,还包括作为一般科学方法论的系统论、控制论、信息论等。例如,英国巴斯思帕大学的李塞尔在《交互性诗学:不确定性原则》中试图将量子理论以及海森伯的不确定性原则引入诗学领域,阐明如何运用语言的相互渗透力量来瓦解主客体之间、内外部之间的障碍。李塞尔同时认为,这类系统的反应性为作家开拓了潜在的新工艺,情绪、情感及其句法的编码在那里优先于叙事技巧的情节与传统形式。在任何严肃艺术作品的体验中,受众总是必须将叙事映射入大范围的文化与历史的参考系及共鸣。这一过程似乎是独立于所涉及的媒体。交互性本身可能不会引入比传统艺术形式所实现的更近的卷入,即使是自主代理在沉浸性环境中引导叙事也是如此。作者仍是建筑师,虽然不再直接讲述或操作情节,但仍是创造者。<sup>④</sup>英国威斯敏斯特大学的科比则关注系统诗学的建设。他认为,艺术家需要开发

① Lev Manovich, *The Politics of Augmented Space*, in Anna Everett and John T. Caldwell (eds.), *New Media Theories and Practices of Digitextuality*, New York and London: Routledge, 2003, p. 75.

② Sally Jane Norman, *The Art of Mixing Realities*, in *Virtual Storytelling, Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*, Second International Conference, ICVS 2003, *Proceedings*, Berlin: Springer, 2003, pp. 165 ~ 178.

③ Downes Daniel Mark, *Interactive Realism: the Poetics of Cyberspace*, Montreal; Ithaca: McGill-Queen's University Press, 2005.

④ Martin Rieser, *The Poetics of Interactivity: The Uncertainty Principle*, in *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, London: BFI Pub., 2002, pp. 146 ~ 162.

软件与网络技术,超出由技术决定论话语所描述的狭隘的工具的、实用的关注。在这样做的过程中,艺术家可以一方面揭示技术如何在社会的、文化的背景中以复杂的、有时是潜藏的方式运作,另一方面揭示包括情感的、政治的与反映的结构的可选技术形式。<sup>①</sup>

20 世纪末,计算科学和生物科学这两门显学已经呈现出相互渗透的趋势,人类基因组项目、进化算法等都是相互渗透这一趋势的体现。生物艺术和数码艺术的结合丰富了新媒体艺术的内容。以此为背景,卡茨在关于生物诗(biopoetry)的设想中提出了以下两种新观念:一是细菌诗学。“细菌的两个同样的克隆体共享培养皿。其中一个在某质粒中编码诗歌 X,另一个则编码诗歌 Y。当它们为同样的资源竞争或共享基因材料时,一个克隆体可能比另一个长命,新的细菌可能将通过水平方向的诗歌基因传输涌现出来”。二是变幻诗学(roteopoetics)。“创造将词语转变为氮的代码,用它来生产三维的蛋白质诗歌,从而通过迂回管道完整地实现运用基因对蛋白质进行编码的需要,直接写作蛋白质。合成蛋白质诗歌,在数码与非数码媒体中模拟它,在活的有机体中表现它”。<sup>②</sup>在这样的背景下,数码诗学进一步扩大了自己的外延。

以此为背景,加拿大学者马特里克斯企求建立“赛伯诗学”。她所选择的参照系是赛伯文化或数码文化。马特里克斯认为,从方法论的角度看,建立赛伯诗学的方法应从三个步骤入手:一是实现前人相互理论成果的修正和再生,这些成果包括法兰克福学派对文化工业的批判、法国思想家德波所论述的景观社会,以及博德里拉所提出的“类象”等;二是对当下相关现象进行数码分析,各种数码艺术作品及相关的创作、表演、鉴赏、营销等活动都可以作为研究对象;三是进行理论提炼与升华。赛伯诗学需要反映数码文化作为离散构成的观念结构,与其核心原则相适应,这些原则包括速度/流动性、联结性、不

可触摸性/虚拟性等等。当代信息革命的动力既来自计算机与通信技术的发展,又源于生命科学与基因工程的突破。对马特里克斯的赛伯诗学而言,“基因男性”(genomic masculinity)和“基因女性”(genomic femininity)是和生命科学与基因工程相关的一对重要范畴。现代基因技术不仅可能造成两性界限模糊,而且带来了马特里克斯所说的“基因焦虑”(gene angst),其原因就在于,似乎一切社会活动都变成了基因的竞争。美国电影《变种异煞》(Gattaca)甚至描绘了这样的社会场景:基因工程造就的人才被看成正常,自然分娩问世的人全被视为“病人”。能够通过优秀基因测试者才有希望拥有较高的社会地位,单靠自然怀胎来到人间的人显然无力做一种到这一点。因此,摆在人们面前的似乎只有两条路:要么与基因工程公司签订“肉体合同”进行自我优化,要么就只好被迫沦入社会底层。马特里克斯认为,《变种异煞》描绘了一种基因科学与全球性的资本主义、新殖民主义与公司利益共同发展之关系的可能前景。不仅如此,它还揭示了科学本身是文化的一部分,并反映构成社会氛围的模式、价值观、偏见和歧视。

处在信息爆炸性增长的时代,要想建构赛伯诗学,不能不将媒体的作用置于自己的视野之内。在这一意义上,马特里克斯注意到某些媒体正在为更为激进的变革推波助澜,这就是“危险的混合和异乎寻常的灵活性”。美国于 1993 年 10 月 2 日出版的《时代》周刊将变种人“伊夫”作为自己的封面人物,宣称这个由计算机创造的、混合了多个种族的女郎是“美国的新面孔”,而美国则是世

<sup>①</sup> Tom Corby and Gavin Bailey, System Poetics and Software Refuseniks, in *Network Art: Practices and Positions*, New York and London: Routledge, 2006, p. 109.

<sup>②</sup> Eduardo Kac, Biopoetry 2006 <http://neme.org/main/387/biopoetry> (2009/8/2).



界上文化最为多元的社会,提示读者对未来进行遐想。无独有偶,科幻小说家韦斯特菲尔德的作品《变形术》(*Polymorph*)描写了可以随意改变性别、集多个种族于一身的主人公。马特里克斯认为:这部小说既是赛伯朋克小说,又是对《时代》周刊通过选择伊夫作为封面姑娘所显示的文化多元主义的描绘。马特里克斯指出,值此电子商务管理与营销专家正在强调适应、流动、转变、创新与商业利润之间的联系之际,这种变形是一种合乎逻辑的选择。这种联系是对一切类型的公司而言,特别是对于信息与计算技术部门而言。<sup>①</sup>难怪微软公司要将变种人或变形人作为自己某些软件产品的吉祥物。赛伯流行文化是通过赛伯媒体进行传播的,马特里克斯对赛伯流行媒体持某种相对辩证的看法。她认为,它们与数码资本的关系是模糊的、悖论的或矛盾的。虽然她没有明言,但我们是否可以这样理解:数码流行媒体可能对数码资本的贪欲有所警觉和批判,从总体上说却是和数码资本相互兼容、经常调适的。马特里克斯从另一个角度肯定了数码流行媒体的积极作用。她指出,数码流行媒体即使是明显倾向于同时复制某些有关权力、技术与主体性的旧观点的时候也兼具创新性与前沿性。它们的激进主义理念启迪我们预想超出二元对立之外的身份、社会组织、观念结构的形式,从另一种角度看待我们的数码未来。

#### 四、结 语

从以上分析可以看出:处在艺术实践异彩纷呈、新媒体革命步步深入、学科渗透势在必行的历史条件下,诗学的推陈出新将是水到渠成之事。既然前卫艺术家名目繁多、层出不穷的新作品(如视频诗、全息诗、超文本诗歌等)已经向以往的艺术惯例提出挑战,既然诗歌理论、文学理论乃至广义的艺术理论所赖以建构的现实观念已经迥异于从

前,既然信息科技的新成果已经从理论上拓展了人们的世界观,那么,诗学建设不能不关注并及时研究个中与诗学相关的新观点和新理论。我们在本文中所探讨的各种以“诗学”为名的观念或理论,虽然意义各不相同,有的已经体系化,有的却只是“一闪念”,但都从某种角度显示了探索精神。

西方数码诗学的发展为我们提供了一些值得借鉴的经验。

一是对于传统诗学的批判继承。尽管20世纪80~90年代某些激进的数码艺术理论家表现出某种与传统诗学决裂的姿态,事实上西方数码诗学是以传统诗学为基础而发展的,是与亚里士多德理论所产生的影响难以决裂的。这位古希腊哲学家的戏剧观被当今数码戏剧的一些急先锋奉为圭臬,其模仿学说仍然是数码艺术理论家认识艺术与现实之关系的参照系,其打通诸多领域的治学精神则从方法论上给数码艺术理论家以启示。当然,苛求生活于2000多年前的亚里士多德就能预见到当今数码诗学所面临的种种问题,那是很难为这位祖师爷的。在进入数码语境时,他的某些观点必须加以修正和补充,像关于戏剧六要素的划分就是如此。那些运用亚里士多德诗学去开发交互性幻想系统的人们可能没有意识到:老祖宗的这种理论模式已经在一定程度上束缚了他们的思路,例如,一成不变地将情节当成设计理念的基点便是这样。事实上,人物性格及其与环境的冲突完全可以作为设计的出发点,更进一步的思考必须建立在深入考察艺术思维及计算机特性的基础上。

二是正视技术与艺术的矛盾。数码诗学与传统诗学不同,它是在当今高新科技刺激下得以勃兴的。在建构数码诗学的过程中,人们很容易援引计算机术语作为自己的范

<sup>①</sup> Sidney Eve Matrix, *Cyber Pop: Digital Lifestyles and Commodity Culture*, London; New York: Routledge, 2006, p. 153.

畴,将数码媒体的特点当成数码艺术的特性,因此而忽略了艺术之要旨,某些数码艺术家有时自觉(或不自觉)地将技术当成自己的作品吸引公众的主要手段而极尽炫耀之能事。对此,布洛克在他的论文《数码诗学或论实验媒体诗歌的进化》中对此已经有所批判。<sup>①</sup>事实上,数码艺术生命力的源泉仍然是生活现实,数码诗学也应该从与生活现实的联系中去把握仿真环境的功用及其艺术影响。当然,这里所说的生活现实已经是当下被称谓的“数字化生存”。

三是拓展研究视野,丰富数码素养。数码诗学之所以在短短的60年中迅速分化出多种类型,根本原因之一是这一时期数码科技以令人眩目的速度而发展,进而推动着媒体、社会与艺术的变革。处在这样的时代,数码科技的各种重大成果只要获得社会化或者

展现出光明前景,就完全可能激发艺术理论家的灵感而成为标新立异的契机。当然,把来自数码科技领域的某种术语当成数码诗学的标签是一回事,由此而建立相对完整、有说服力的诗学体系又是另一回事。诗学如果避免空洞化,就不能不关注艺术家在汇通科艺方面所作的努力;如果不想流于“跟风”的话,就不能不保持批判精神和独立思考;如果不想使自己的观点成为没有反响的“自言自语”的话,就必须坚持与科技人员和艺术家进行交流与对话,自己动手做。美国学者曼洛维奇对新媒体语言的研究、赖安对于数码叙事学的研究之所以能够形成特色,关键在于具备跨学科素养、创新精神以及对于数码艺术发展的高度敏感。

(责任编辑:李俊升)

#### 《职业发展杂志》

《职业发展杂志》(*Journal of Career Development*)刊载反映职业发展理论、研究和实践方面的最新进展,同时侧重理论和研究对实践的影响的文章。讨论的主题内容包括职业教育、成人职业发展、特殊需求人群的职业发展和职业与休闲,报道当前最新的问题并预测影响世界未来的趋势。

ISSN: 0894-8453

<http://kapisl.wkap.nl/journalhome.htm/0894-8453>

(昭)

<sup>①</sup> Friedrich W. Block, Digital Poetics or on the Evolution of Experimental Media Poetry, 2004, <http://www.netzliteratur.net/block/p0et1cs.html> (2009/8/2).